

## **BALADE OUTRE-RHIN**

Niveau 6° - 5° première langue

La balade Outre Rhin est inspirée du roman de Lewis Carroll. Vous retrouverez Alice et les personnages qu'elle rencontre au cours de son périple, et les lieux, témoins de ses étranges aventures. Les épisodes de cette balade forment un ensemble cohérent, une histoire qui se complète à chaque image.

Le logiciel est accessible aux débutants accompagnés ; il peut être utilisé seul après un an de cours et aidera les personnes ayant effectué 2 ans d'allemand et plus à acquérir les automatismes de l'allemand parlé. Certaines des questions abordées sont au programme de la 6°.

L'approfondissement de vos connaissances se déroulera comme un jeu où il faut progresser d'étape en étape pour accéder à la suite.

Il est toujours possible à chaque instant de "tourner les pages du texte", de revenir en arrière, de sauter quelques écrans...

Très rapide, programmé en 100 % assembleur, le logiciel vous corrige en admettant une légère marge d'erreur, il évalue vos réponses et vous guide pas à pas. D'un maniement très aisé puisque les commandes sont toujours rappelées en bas de l'écran, le logiciel donne en outre une bonne approche du clavier, les réponses se faisant en tapant le texte.

Enfin, vous pourrez entendre les textes sur la bande audio intégrée (avec un magnétophone), et même les imprimer.

**La balade se divise en 4 épisodes de structure semblable.**

A chaque étape un texte en allemand de plusieurs pages (3 ou 4) s'affiche, accompagné de dessins. Puis un dictionnaire est proposé.

Ensuite, 2 types d'exercices apparaissent :

- il faut tout d'abord bien comprendre le texte, et s'en souvenir à l'aide de l'image, pour répondre à des questions le concernant.
- puis répondre à des exercices grammaticaux, plusieurs thèmes sont proposés à chaque épisode.
- enfin, un petit jeu est proposé.

### **LE TEXTE**

Le texte reprend les aventures de "Alice au pays des merveilles". Le candidat la voit s'installer sous l'arbre pour lire ; rencontrer le lapin, ou tomber... à chaque écran de texte, une image représente la scène décrite. Elle sera toujours affichée pour aider le candidat à répondre aux questions se rapportant au texte.

## LE DICTIONNAIRE

Il est possible de demander dans le dictionnaire, les mots mis en évidence dans le texte.

Le modèle accepte la forme simple + la forme affichée. Il donne la nature du mot, les formes irrégulières des verbes, etc, puis la ou les traductions.

Ex : Si vous tapez SIEH, la réponse sera : sehen, sieh, sah, hat gesehen (verbe fort) = voir

Si vous commettez une erreur en tapant le mot, il attendra en inscrivant "comment ?".

Parfois, s'il s'agit d'une notion grammaticale un peu spéciale, une page d'explication apparaît.

Pour quitter le dictionnaire, tapez STOP ou ESC (amstrad ou PC) ou ENTER ou RETURN (amstrad ou PC).

### 1) Les exercices de compréhension

Ils sont proposés sous forme de 5 QCM (questions à choix multiples) donnant droit en cas de bonne réponse à 5 fois un point.

Vous pouvez soit répondre en tapant le numéro de la réponse que vous estimez correcte, soit taper STOP ou ESCAPE pour revoir le texte. Quand vous aurez relu le texte, tapez F pour revenir à l'exercice.

Si votre réponse est fausse, un commentaire vous sera donné. Si elle est juste, vous passerez à la suite après un message. Parfois l'ordinateur vous fournit une explication grammaticale avant de passer à la suite.

### 2) Les exercices de grammaire


2 exercices de 5 phrases chacun, fondés sur un point de grammaire précis sont proposés par épisode. Ils donnent droit à 1 point par bonne réponse trouvée au premier coup, 1/2 point à la deuxième tentative soit 10 points maximum.

- Dans un premier temps, un rappel grammatical s'affiche avec parfois un exemple de phrase, puis des phrases à compléter ou transformer sont proposées.

L'ordinateur pagine lui-même, vous pouvez vous déplacer dans le texte que vous tapez avec les flèches de direction. Pour insérer une lettre : tapez-la à l'endroit voulu ; pour enlever une lettre = tapez la touche EFF ou CLR sur Amstrad ou PC, avec le curseur positionné sur la lettre à ôter, puis ENTREE ou RETURN sur Amstrad ou PC.

(Sur T09, avec les touches ▲DEL et sur Amstrad ou PC avec la touche DEL seule, il est possible d'effacer les lettres situées derrière le curseur, en arrière).

Le modèle admet une marge d'erreur pour "faute d'inattention" ou d'orthographe. Si votre réponse est correcte mais contient 1 erreur de frappe, elle est acceptée avec un message : "ATTENTION AUX ERREURS DE FRAPPE". Le modèle accepte les blancs, les erreurs de ponctuation, les majuscules comme les minuscules...

Avec STOP (ou ESC sur amstrad ou PC), vous retournez à la présentation de l'exercice si vous désirez relire l'explication avant de répondre. Puis en tapant une touche quelconque (  ), vous revenez où vous en étiez dans l'exercice.

Si vous effectuez 2 tentatives fausses à la suite, l'ordinateur donne la bonne réponse et vous ne marquez aucun point.

Les accents sont très importants en allemand car ils modifient sens et prononciation, les erreurs ne sont donc pas admises. En plus des accents, il y a 4 caractères spéciaux en allemand qui sont obtenus au clavier de la façon suivante.

- |   |                                                                                                                                                                |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ä | = pour amstrad disk, compatible PC, T08-T09 : touche fonction F1<br>pour T07.70 - M05 - M06 : touche ACC puis 1<br>pour amstrad K7 : touche 1 du pavé numéri.  |
| ö | = pour amstrad disk, compatible PC, T08, T09 : touche fonction F2<br>pour T07.70 - M05 - M06 : touche ACC puis 2<br>pour amstrad K7 : touche 2 du pavé numéri. |
| ü | = pour amstrad disk, compatible PC, T08, T09 : touche fonction F3<br>pour T07.70 - M05 - M06 : touche ACC puis 3<br>pour amstrad K7 : touche 3 du pavé numéri. |
| ß | = pour amstrad disk, compatible PC, T08, T09 : touche fonction F4<br>pour T07.70 - M05 - M06 : touche ACC puis 4<br>pour amstrad K7 : touche 4 du pavé numéri. |

Le tréma s'appelle un UMLAUT

Le ß s'appelle un ESS - TSETT (phonétique)

### 3) Les minis-jeux


Chaque épisode se termine par un jeu de détente soit :

- la petite horloge : il s'agit de reconnaître une série d'objets affichés un à un par l'écran, ceux-ci défilent de plus en plus rapidement au fur et à mesure des réponses données en allemand, bien évidemment.
- le pendu : il faut retrouver un mot en allemand dont on connaît le nombre de lettre, chaque réponse négative (lettre impropre), verra le gibet se compléter peu à peu.

- le mot mystère : le jeu consiste à reconstituer lettre par lettre un mot suggéré par une image. Les lettres éparpillées sur l'écran sont récupérées à l'aide du curseur que vous déplacez avec les flèches de direction.

## LES COMMANDES

Elles sont toujours rappelées en bas du texte

- ↑ - revenir à la page précédente
- ↓ - passer à la page suivante
- D - dictionnaire
- F - Fin. Permet à tout moment de sortir du texte pour passer à la suite.
- I - imprimer. Si votre imprimante n'est pas branchée, un message "impression impossible apparaît"
-  - quand cette main apparaît, elle indique que vous pouvez taper une touche pour continuer.

## 4) Points de grammaire abordés dans les exercices

- le verbe de modalité KÖNNEN
- le groupe nominal du type "EIN SCHÖNER GARTEN"
- la phrase interrogative
- les pronoms possessifs SEIN et IHR
- le groupe nominal du type "DER SCHÖNE GARTEN"
- le prétérit et le parfait
- le génitif
- le pronom personnel
- les particules verbales
- la subordonnée

Dans les derniers épisodes, interviennent des notions de formes et des changements de temps. D'autres points de grammaire sont abordés sur des écrans d'explication. Quand vous aurez abordé, compris et approfondi en vous amusant les différents thèmes de vocabulaire et de grammaire proposés dans Balade Outre Rhin, vous constaterez l'évolution de votre anglais, écrit et parlé, et vous n'aurez qu'une hâte : vous plonger dans le suspens d'Enigme à Munich (4\* - 3\* première langue).

## MISE EN ROUTE

- COMP PC : Sélectionnez le lecteur A en tapant A puis entrée. Tapez BALADE puis entrée.
- AMSTRAD CPC : Tapez I CPM puis entrée. I CPM s'obtient en appuyant simultanément sur SHIFT et . Puis tapez BALADE et entrée. Sur clavier AZERTY, on obtient ù.
- THOMSON : Tapez "RUN LOADER
- ATARI ST : Cliquer avec la souris sur **LOADER.TOS**